

テーマパークでの迷惑行為における 許容度を規定する要因に関する研究

An psychological study about social annoyance

北折 充隆¹⁾

Mitsutaka KITAORI

小嶋 理江²⁾

Masae KOJIMA

【問題と目的】

2013年3月、大阪のユニバーサル・スタジオ・ジャパンで、大学生の友人グループが、上半身裸でコースターに乗るなどの迷惑行為を繰り返し、それをネットで公開していたことが、大きな批判を浴びた。

この学生は、友人たちと来園し、ボートのアトラクションから身を乗り出したり、わざと傾けて転覆させたりしていたという。一度ならず、何度も迷惑行為を繰り返し、安全確認のためにアトラクションが運休に追い込まれる事態も、実際に起きていた。

こうした迷惑行為について、社会心理学の領域では社会的迷惑として、研究が進められてきた。社会的迷惑とは、「当該行為が、本人を取り巻く他者や集団・社会に対し、直接的または間接的に影響を及ぼし、多くの人が不快を感じるプロセス」と定義される（吉田・齋藤・北折, 2009）。

ところで、こうした迷惑行為を理解・抑止策を考えていく上で、鍵となるのが自己制御と、二つの社会規範である。

自己制御について、原田・吉澤・吉田（2009）によれば、行動を抑制・促進するアプローチ

には、行動抑制システム（Behavioral inhibition system：B I S）と、行動促進システム（Behavioral approach system：B A S）の、二つの側面が存在する。原田らによれば、前者は罰などを与えて不安などのネガティブ感情を喚起させ、行動を抑制する機制であり、後者は報酬などを与えて喜びなどのポジティブ感情を喚起させ、行動を促進する機制である。

これを、U S Jでの迷惑行為に当てはめれば、B I Sとして作用するのが、迷惑行為をスタッフに注意されたり、ツイッターを炎上させ、社会的に非難されたりといったことが該当する。B A Sに該当するのは、友人たちに行為を見せ、行為を評価されたり、喜ばれたりするといった側面であろう。

迷惑行為を繰り返し、インターネット上に晒して問題になった学生は、友人たちに見せて粹がること、それを見て周囲が受けることの報酬性が高いあまり、ネット上で行為を晒すことで炎上したり、社会的に非難されたりといった罰による抑制を、上回ってしまったと考えられる。しかしこのことは、迷惑行為を晒すことで、友人集団内でのコミュニケーションを活性化させているとも解釈できる。

一般に、こうした迷惑行為者は“お調子者”

1) 金城学院大学人間科学部

2) 金城学院大学人間科学部非常勤講師

というレッテルを貼られ、ネガティブな評価を受けることが多い。しかし、その正の側面に目を向けたとき、周囲を楽しませるという意味では、コミュニケーションスキルが長けており、社会的であるとも考えられる。換言すれば、こうしたスキルが長けている人ほど、迷惑行為をそれほど悪質ととらえず、共感的に「ノリの良い奴」と捉えることも考えられる。

もう一つは、記述的規範の影響である。Cialdini, Kallgren, & Reno (1991) は、社会規範を命令的規範 (injunctive norm) と、記述的規範 (descriptive norm) の、二つに分けて捉えている。

彼らの定義に基づけば、命令的規範は、多くの人々によって適切・不適切が一義的に知覚される。さらに、社会的報酬や罰をもって行動が志向され、法律の形成とも密接に関連するものである (e. g., Staub, 1972)。よって、社会的に望ましい行為という点で当為的 (ought to) であり (小林, 1991), アトラクションの上で立ってはいけないなどのルールが、これに対応する。

もう一つの記述的規範とは、多くの人々が実際にとる行動によって示される。つまり、周囲の他者がとる行動を、その状況における適切な行動の基準であると知覚することに基づく (Thibaut & Kelley, 1959; Cialdini, 1988)。こうした行動判断は、考える時間や手間を省かせ、高い確率で効果的な結果を得ることができる。よって、他者の行動に依拠する点で、状況依存的なものを意味し、率先して迷惑行為をしたり、煽ったりしている周囲の友人たちが、本研究における記述的規範に対応する。

これら二つの規範の枠組みで考えると、友人グループが周囲に合わせて整列し (記述的規範)、アトラクションで暴れることなく (命令的規範) テーマパークを楽しんでいれば、

迷惑行為が生起することはない。しかし、友人集団が迷惑行為を肯定する態度を取っていたり、「このくらい誰だってやっているだろう」などという風に、記述的規範を誤った方向にとらえていると、二つの規範の間に葛藤が生じる。

これら二つの規範の違いは、命令的規範が望ましいとされる行動を規定しているのに対して、記述的規範が、仲間集団のコミュニケーションに主眼を置いている点である (Cialdini & Trost, 1998)。規範の影響力は、従わない場合の制裁の強さと密接に関連するが (小関, 1997), どちらの規範に従っても、もう一方の規範からは逸脱し、白眼視といった制裁を受けることとなる。

こうしたジレンマ状況を考えたとき、どちらの規範に準拠するかは、その個人の特性による。例えば北折 (2013) によれば、迷惑行為を行う大きな理由の一つが、「面倒」という意識である。

情報にあふれかえっている現代において、一つひとつのことに考えを巡らせていたら、日常生活を営めなくなる。そのため、我々は「面倒だから、適当にやろう」などと、あらゆることをコストカットする傾向がある。その結果、他者に対する配慮や、熟考すべきことまで考えなくなり、迷惑行為に対する抵抗も下がってしまう。

そもそも、社会で批判される迷惑行為の多くは、自分が楽をしたいとか、負担を回避したいといった動機に基づいている。電車を待つ列に並ぶのが面倒だから、ショートカットして座ればいい。わざわざ遠くの駐車場に駐めるのは面倒だから、路肩に駐めればいい。電車内で化粧すれば、そのために早起きしなくてすむ…という具合にである。これらはすべて、面倒事やコストを回避した結果である。

記述的規範と、こうした「面倒」意識が組

み合わさると、迷惑行為に対する抵抗は大幅に低下する。すなわち、「何でこんな面倒なことをせねばならないのか、みんなルールなど守っていないではないか」などという主張は、迷惑行為を肯定する強い根拠となる。実際には、北折（2007）によれば、誰も駐輪禁止のメッセージを守っていないようでも、約半数はきちんと自転車を移動させていた。ここで鍵となるのは、個人の想定する“みんな”の範囲である。迷惑行為に対する抵抗がない人たちが想定する“みんな”とは、あくまで自分と同じ迷惑行為をする人たちだけであり、広く社会一般の人たちではない。こうした想定する範囲の違いが、「面倒だ」という意識を助長してしまう。そう考えると、こうしたルールを守るか守らないかの判断には、個人の性格特性が強く影響していると考えられる。

以上を踏まえ本研究では、テーマパークにおける迷惑行為に対する許容度と、性格特性との関連を検討する。特に、これまで一般に、社会的で陽気などポジティブとされる性格特性が、迷惑行為を引き起こす側面について検討する。

【方法】

調査時期 2013年11月に実施した。

調査対象 私立K女子大学学生107名に対し、調査を実施した。

独立変数の設定 Gough & Heilburn（1983）をもとに、和田（1996）が日本語版として改良した Big five 尺度より、28項目を抽出した。

従属変数 アトラクション施設における迷惑行為を、独自に20項目作成した。回答は、何が悪いのか分からない（1）～絶対に許されない（5）の、5件法で回答を求めた。

【結果】

性格特性の因子分析 Big Five尺度より抽

出した28項目について、因子分析（主因子法・プロマックス回転）を行った（Table 1）。固有値の減少や、因子の解釈可能性から3因子を抽出した。因子負荷量の採用基準は.45以上とし（固有値は7.07 → 5.75 → 2.45 → 1.47と

Table 1 性格特性に関する因子分析結果

	I	II	III
< 繊細さ > $\alpha = .91$			
傷つきやすい	.86	-.04	-.08
弱気になる	.84	-.03	.07
心配性	.80	.08	-.10
悩みがち	.78	.02	.06
動揺しやすい	.75	.11	.04
緊張しやすい	.67	-.12	.02
悲観的な	.64	-.04	.14
憂鬱な	.57	-.11	.12
短気な	.44	.03	.24
< 活発さ > $\alpha = .88$			
社交的	-.15	.77	.03
陽気な	-.13	.75	.19
協力的な	.33	.73	-.19
活動的な	-.22	.71	-.01
積極的な	-.12	.69	.24
話し好き	.11	.65	.19
臨機応変な	-.05	.63	-.05
無口な	.22	-.60	-.02
好奇心が強い	.16	.58	.29
親切的な	.41	.57	-.27
良心的な	.36	.50	-.16
地味な	.40	-.48	.03
< 面倒くさがり > $\alpha = .77$			
いい加減な	-.04	-.03	.73
自己中心的	.08	.19	.70
軽率な	-.08	.18	.51
無節操	.15	-.08	.50
怠惰な	.23	-.13	.50
飽きっぽい	.21	.19	.47
無愛想な	.09	-.42	.45
寄与率 (%)	48.06 (%)		
		II	III
因子間相関	I	-.04	.37
	II		-.07

減少した), 3因子で全分散の54.52%を説明できる。第一因子は“傷つきやすい”“弱気になる”“心配性”等の9項目で構成されるため、「繊細さ($\alpha = .91$)」因子と命名した。第二因子は“社交的”“陽気な”“協力的な”などの12項目で構成されるため、「活発さ($\alpha = .88$)」と命名した。第三因子は“いい加減な”“自己中心的”“軽率な”などの7項目で構成されるため、「面倒くさがり($\alpha = .77$)」と命名した。

なお、ProMax法による因子間の相関は、繊細さ-面倒くさがりの間に.37の相関があった。いずれの因子も、十分な α 係数であり、信頼性については問題ないと判断した。そこで、項目を合計して繊細さ因子・活発さ因

子・面倒くさがり因子とし、分析を進めることとした。

迷惑行為の許容度に関する分析 統計的な意義はあまりないが、従属変数として作成した20項目について、1要因分散分析(対応あり)を実施したところ、0.1%水準で有意差が見られた($F(19, 106) = 64.93, p < .001$)。細かく見てみると、迷惑行為の中で、特に「許されない」と評価されているのは、“4. アトラクションを待っている時に割り込みをする”“1. ゴミを持ち帰らずに、その場に捨てる”“16. パレードを見ている時、後ろの人が押してくる”などであり、逆に、比較的問題がないとされているのは“10. パレードの場所取りを1時間以上前からしている”“2. ゴミを

Table 2 アトラクション施設における迷惑行為の許容度に関する平均と標準偏差

	平均値	標準偏差
1. ゴミを持ち帰らずに、その場に捨てる	3.78	0.84
2. ゴミを近くにあるコンビニのゴミ箱に捨てる	2.03	0.59
3. 指定されている駐車場ではなく、ショッピングモールなどの駐車場を使う	2.41	0.66
4. アトラクションを待っている時に割り込みをする	4.23	0.77
5. アトラクションを待っているのにネタバレをする	3.34	1.03
6. あまりにも大きな声で話をしている	3.44	0.9
7. アトラクション待ちの時、目の前でいちゃつく	2.8	0.99
8. 持ち込み禁止にも関わらず、パーク内にお菓子等を持ち込む	2.79	0.87
9. アトラクションで同乗者が周囲を撮影をしている	2.63	1
10. パレードの場所取りを1時間以上前からしている	1.93	0.83
11. 絶叫系が苦手なのに、無理矢理乗せようとする	2.81	1
12. 優先券をとる為にパーク内を走る人	2.05	0.78
13. 禁止されているのに、コスプレをしている	2.9	1.02
14. ライブなどが終わった後会場内のトイレを使わず、近くにあるコンビニなどのトイレを使う	2.27	0.8
15. 髪型がお団子でパレードが見えない	3.25	0.89
16. パレードを見ている時、後ろの人が押してくる	3.63	0.86
17. ライブの時靴をヒールで履いてくる	3.03	1.08
18. ライブの時に前の人がうちわを上上げる	3.59	0.93
19. パーク内やライブであった、他人のことを勝手に写真付きでSNSに載せる	3.42	1.06
20. スマートフォンでアトラクションの待ち時間を確認するのに夢中で、周りを見ていないのでぶつかってしまう	3.21	0.87

※ 行為間の許容度に有意差が見られた ($F(19, 106) = 64.93, p < .001$)。

近くにあるコンビニのゴミ箱に捨てる” “12. 優先券をとる為にパーク内を走る人” などであった。

性格特性と許容度との関連について Big Five尺度より抽出した3因子を高低に分け、独立変数とした。その上で、20項目のアトラクションでの迷惑行為に対する許容度を従属変数とし、それぞれ *t* 検定を実施した。

まず、繊細さ因子について、「1. ゴミを持ち帰らずに、その場に捨てる (*t* (108)=-2.46, *p*<.05)」「4. アトラクションを待っている時に割り込みをする (*t* (108)=-2.96, *p*<.01)」「5. アトラクションを待っているのにネタパレをする (*t* (108)=-3.61, *p*<.001)」「6. あ

まりにも大きな声で話している (*t* (108)=-3.66, *p*<.001)」「7. アトラクション待ちの時、目の前でいちゃつく (*t* (107)=-3.06, *p*<.01)」「9. アトラクションで同乗者が周囲を撮影をしている (*t* (107)=-1.96, *p*<.10)」「10. パレードの場所取りを1時間以上前からしている (*t* (108)=-2.50, *p*<.05)」「15. 髪型がお団子でパレードが見えない (*t* (107)=-2.42, *p*<.05)」「16. パレードを見ている時、後ろの人が押してくる (*t* (108)=-4.75, *p*<.001)」「20. スマートフォンでアトラクションの待ち時間を確認するのに夢中で、周りを見ていないのでぶつかってしまう (*t* (108)=-3.30, *p*<.01)」において、有意差が見出された (Table 3)。

Table 3 繊細さ因子の高低別に見た迷惑行為の許容度に関する平均と標準偏差

	繊細さ低群	繊細さ高群	<i>t</i>
1. ゴミを持ち帰らずに、その場に捨てる	3.63 (.86)	4.02 (.81)	-2.46 *
2. ゴミを近くにあるコンビニのゴミ箱に捨てる	2.09 (.58)	2.00 (.64)	.76
3. 指定されている駐車場ではなく、ショッピングモールなどの駐車場を使う	2.43 (.66)	2.37 (.68)	.46
4. アトラクションを待っている時に割り込みをする	4.09 (.79)	4.48 (.57)	-2.96 **
5. アトラクションを待っているのにネタパレをする	3.09 (1.01)	3.74 (.87)	-3.61 ***
6. あまりにも大きな声で話している	3.23 (.81)	3.80 (.81)	-3.66 ***
7. アトラクション待ちの時、目の前でいちゃつく	2.59 (.89)	3.15 (1.03)	-3.06 **
8. 持ち込み禁止にも関わらず、パーク内にお菓子等を持ち込む	2.70 (.78)	2.89 (.98)	-1.14
9. アトラクションで同乗者が周囲を撮影をしている	2.45 (.87)	2.83 (1.16)	-1.97 †
10. パレードの場所取りを1時間以上前からしている	1.75 (.64)	2.15 (1.00)	-2.50 *
11. 絶叫系が苦手なのに、無理矢理乗せようとする	2.68 (.92)	2.94 (1.06)	-1.40
12. 優先券をとる為にパーク内を走る人	2.00 (.79)	2.09 (.87)	-.58
13. 禁止されているのに、コスプレをしている	2.77 (.97)	3.07 (1.08)	-1.57
14. ライブなどが終わった後会場内のトイレを使わず、近くにあるコンビニなどのトイレを使う	2.21 (.76)	2.31 (.84)	-.66
15. 髪型がお団子でパレードが見えない	3.04 (.92)	3.44 (.84)	-2.42 *
16. パレードを見ている時、後ろの人が押してくる	3.30 (.83)	4.00 (.70)	-4.75 ***
17. ライブの時靴をヒールで履いてくる	3.02 (1.10)	3.04 (1.12)	-.09
18. ライブの時に前の人がうちわを上上げる	3.53 (.92)	3.69 (.93)	-.89
19. パーク内やライブであった、他人のことを勝手に写真付きでSNSに載せる	3.34 (1.03)	3.62 (1.10)	-1.39
20. スマートフォンでアトラクションの待ち時間を確認するのに夢中で、周りを見ていないのでぶつかってしまう	3.02 (.75)	3.52 (.84)	-3.30 **

※()内は標準偏差

† *p*<.10, * *p*<.05, ** *p*<.01, *** *p*<.001

活発さ因子については、「1. ゴミを持ち帰らずに、その場に捨てる ($t(107) = -2.84, p < .01$)」「7. アトラクション待ちの時、目の前でいちゃつく ($t(106) = 2.32, p < .05$)」「14. ライブなどが終わった後会場内のトイレを使わず、近くにあるコンビニなどのトイレを使う ($t(107) = -2.23, p < .05$)」について、有意差が見られた (Table 4)。

面倒くさがり因子については、「1. ゴミを持ち帰らずに、その場に捨てる ($t(110) = -2.59, p < .01$)」「4. アトラクションを待っている時に割り込みをする ($t(110) = -3.44, p < .01$)」「5. アトラクションを待っているのにネタバレをする ($t(110) = -3.56,$

$p < .01$)」「6. あまりにも大きな声で話をしている ($t(110) = -2.85, p < .01$)」「13. 禁止されているのに、コスプレをしている ($t(110) = -2.97, p < .01$)」「15. 髪型がお団子でパレードが見えない ($t(109) = -1.74, p < .10$)」「16. パレードを見ている時、後ろの人が押してくる ($t(110) = -4.17, p < .001$)」「20. スマートフォンでアトラクションの待ち時間を確認するのに夢中で、周りを見ていないのでぶつかってしまう ($t(110) = -2.45, p < .05$)」において、有意差が見られた (Table 5)。

【考察】

本研究は、テーマパークにおける迷惑行為

Table 4 活発さ因子の高低別に見た迷惑行為の許容度に関する平均と標準偏差

	低群	高群	t
1. ゴミを持ち帰らずに、その場に捨てる	3.61 (.85)	4.05 (.78)	-2.84 **
2. ゴミを近くにあるコンビニのゴミ箱に捨てる	2.04 (.49)	2.02 (.69)	.19
3. 指定されている駐車場ではなく、ショッピングモールなどの駐車場を使う	2.35 (.56)	2.41 (.75)	-.48
4. アトラクションを待っている時に割り込みをする	4.27 (.70)	4.33 (.71)	-.39
5. アトラクションを待っているのにネタバレをする	3.39 (1.00)	3.43 (1.03)	-.20
6. あまりにも大きな声で話をしている	3.53 (.73)	3.53 (.99)	-.03
7. アトラクション待ちの時、目の前でいちゃつく	3.12 (.99)	2.67 (1.02)	2.32 *
8. 持ち込み禁止にも関わらず、パーク内にお菓子等を持ち込む	2.78 (.81)	2.84 (.97)	-.35
9. アトラクションで同乗者が周囲を撮影をしている	2.50 (.99)	2.76 (1.06)	-1.30
10. パレードの場所取りを1時間以上前からしている	2.02 (.79)	1.81 (.87)	1.31
11. 絶叫系が苦手なのに、無理矢理乗せようとする	2.86 (1.04)	2.75 (.97)	.56
12. 優先券をとる為にパーク内を走る人	2.10 (.67)	1.98 (.96)	.72
13. 禁止されているのに、コスプレをしている	2.78 (.94)	3.00 (1.11)	-1.09
14. ライブなどが終わった後会場内のトイレを使わず、近くにあるコンビニなどのトイレを使う	2.06 (.65)	2.40 (.90)	-2.23 *
15. 髪型がお団子でパレードが見えない	3.35 (.89)	3.14 (.88)	1.25
16. パレードを見ている時、後ろの人が押してくる	3.69 (.86)	3.62 (.81)	.41
17. ライブの時靴をヒールで履いてくる	3.04 (1.17)	3.03 (1.08)	.02
18. ライブの時に前の人がうちわを上上げる	3.67 (.93)	3.56 (.91)	.60
19. パーク内やライブであった、他人のことを勝手に写真付きでSNSに載せる	3.60 (1.05)	3.34 (1.12)	1.22
20. スマートフォンでアトラクションの待ち時間を確認するのに夢中で、周りを見ていないのでぶつかってしまう	3.27 (.75)	3.28 (.97)	-.01

※()内は標準偏差

* $p < .05$, ** $p < .01$

に対する許容度と、性格特性との関連を検討した。Table 2～5の結果を踏まえ、以下に考察を進める。

まずTable 2について、“4. アトラクションを待っている時に割り込みをする”“16. パレードを見ている時、後ろの人が押してくる”などが、許されないと評価される傾向が高かったことから、スペースの侵害行為が、重大だと評価されていることが読み取れる。電車内の迷惑行為について検討した北折（2008）においても、スペース侵害行為は悪質性評価が高く、一般に、こうした行為は許されないものと認識されていると結論できよう。

ただし興味深いのは、“10. パレードの場

所取りを1時間以上前からしている”については、同じスペースの侵害行為にも関わらず、比較的許容されていることである。

こうした差異が見られた原因の一つは、テーマパーク内のパレードは、場所取りが常態化していること、歩行の邪魔になるような場所取りではなく、‘1時間以上前からしている’という質問であったことが、理由として考えられる。

同じスペースの侵害行為であっても、割り込みや押すなどの行為は、パーソナルスペースを故意に侵害するものである。また、長時間の場所取りは、それなりのコストを伴う行為であるのに対し、割り込みなどはそういう

Table 5 面倒くさがり因子の高低別に見た迷惑行為の許容度に関する平均と標準偏差

	低群	高群	t
1. ゴミを持ち帰らずに、その場に捨てる	3.61 (.88)	4.02 (.78)	-2.59 *
2. ゴミを近くにあるコンビニのゴミ箱に捨てる	2.07 (.61)	2.02 (.61)	.49
3. 指定されている駐車場ではなく、ショッピングモールなどの駐車場を使う	2.43 (.66)	2.36 (.67)	.51
4. アトラクションを待っている時に割り込みをする	4.06 (.76)	4.50 (.60)	-3.44 **
5. アトラクションを待っているのにネタバレをする	3.06 (.90)	3.71 (1.03)	-3.56 **
6. あまりにも大きな声で話をしている	3.26 (.89)	3.72 (.83)	-2.85 **
7. アトラクション待ちの時、目の前でいちゃつく	2.77 (.99)	2.95 (1.05)	-.90
8. 持ち込み禁止にも関わらず、パーク内にお菓子等を持ち込む	2.83 (.95)	2.78 (.84)	.34
9. アトラクションで同乗者が周囲を撮影をしている	2.63 (.96)	2.63 (1.10)	-.01
10. パレードの場所取りを1時間以上前からしている	1.93 (.82)	1.93 (.90)	-.03
11. 絶叫系が苦手なのに、無理矢理乗せようとする	2.78 (.90)	2.82 (1.07)	-.25
12. 優先券をとる為にパーク内を走る人	2.06 (.84)	2.03 (.84)	-.14
13. 禁止されているのに、コスプレをしている	2.63 (.92)	3.19 (1.07)	-2.97 **
14. ライブなどが終わった後会場内のトイレを使わず、近くにあるコンビニなどのトイレを使う	2.31 (.77)	2.19 (.83)	.83
15. 髪型がお団子でパレードが見えない	3.09 (.94)	3.39 (.84)	-1.74 †
16. パレードを見ている時、後ろの人が押してくる	3.33 (.85)	3.95 (.71)	-4.17 ***
17. ライブの時靴をヒールで履いてくる	2.93 (1.08)	3.12 (1.13)	-.93
18. ライブの時に前の人がうちわを上上げる	3.47 (.89)	3.72 (.93)	-1.46
19. パーク内やライブであった、他人のことを勝手に写真付きでSNSに載せる	3.28 (1.04)	3.61 (1.11)	-1.65
20. スマートフォンでアトラクションの待ち時間を確認するのに夢中で、周りを見ていないのでぶつかってしまう	3.06 (.81)	3.45 (.88)	-2.45 *

※()内は標準偏差

† $p<.10$, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

コストを省略し、自己の都合を優先させている。問題となるかどうかは、スペースの侵害行為そのものでなく、身勝手なコストカット意識によるかどうか、原因の一つなのではないか。

同様に興味深いのが、“1. ゴミを持ち帰らずに、その場に捨てる”というのが、許されないとされていたのに、“2. ゴミを近くにあるコンビニのゴミ箱に捨てる”は、構わないと評価されていた点である。この二つの行為は、ゴミを不適切な場所に遺棄している点では、一致している。しかし、この二つの行為には、大きな差異が見られている。コンビニのゴミ箱に、テーマパークから出たゴミを捨てることは、コンビニにとって、動線の都合上通行者のゴミ捨てが常態化するため、ゴミ処理が大きな負担となる。しかし、見た目は路上にゴミが散らかることもなく、‘そもそもゴミを捨てるべき場所に捨てている’という事実が、許容度を高めていると思われる。

加えて、この二つの許容度に差異が見られた別の理由には、及ぶ被害の範囲・被害の見え辛さなどが考えられる。ポイ捨てを目にし、美観を損なうことによる被害は、多くの人の目にとまる。しかし後者は、害を被るのがコンビニ店に限定される意味で、範囲が極めて限定的である。

また、コンビニでのゴミ捨ては、テーマパークのそばで経営する限り、継続的にゴミに悩むこととなる。場合によってはそれが大きな負担となり、経営を圧迫することすらある。しかし、自らが一回限りゴミを捨てる程度では、そういった点まで思いが至ることは、まずない。本来は、吉田・廣岡・斎藤（2002; 2005）のように、教育的介入を通じ、こうした点に思いを至らせるよう、適切なトレーニングを行うことが必要であるが、現状では、こうした取り組みが教育現場で行われること

はない。

いずれにせよ、二つの不適切なゴミ処理に対し、許容度にこれだけの差異が出たのは、こうした背景によるものと推定される。

次に、Table 3～5の性格特性との関連を概観すると、いくつか興味深い事実が見られる。

繊細さ因子と関連した項目を見ると、繊細な人は特に、割り込みなどの行為を許せないと評価する傾向が強いなど、より迷惑行為を許せないと評価していた。これら有意差が見られた全ての項目について、繊細さが高い値を示した群の方が、従属変数についても高い値を示していた。繊細な人というのは、細かいことを気にする上、心配性の傾向が強くと考えられる。社会的迷惑の定義は、「多くの人が不快を感じるプロセス」とされているように、個人が不快を感じる事が鍵となっている。繊細な人というのは、一般に不快感を覚えやすいため、こうした結果は妥当なものであろう。

活発さ因子について、特筆されるのは“7. アトラクション待ちの時、目の前でいちゃつく”について、高群において許容度が高い点である。つまり、社交的で活動的な人の方が、いちゃつき行為を気にならないと回答していた。一般に、活発な人は積極的にコミュニケーションを取り、関係の維持に努めようとする。このため、いちゃつき行為も通常のコミュニケーションの範囲ととらえたことが、高い許容度を示した原因かも知れない。また、活発でない群というのは、一般にコミュニケーションスキルが高くないため、いちゃつき行為に慣れていなかったり、嫉妬したりといったことも可能性として考えられる。本研究では、迷惑だと感じる理由にまでは言及していないため、この点は今後明らかにしていく必要があるであろう。

その他、ゴミのポイ捨てや、トイレ利用に関する迷惑行為について、活発な人の方が許されないと回答していた。ただ、これらについては一般的な傾向と乖離しており、解釈ができないため、今後の検討課題である。

最後に面倒くさがり因子について。興味深いのが、「4. アトラクションを待っている時に割り込みをする」など、全ての有意差が見られた項目について、面倒臭がり高群の方が高い値を示していた点である。一般に、面倒くさがりだったり、自己中心的な思考をしたりする人というのは、自分も迷惑行為をする傾向が高いと考えられる。それでも、こうした行為を許さないと評価していたことから、「自分は身勝手な行動を取るが、他人が迷惑行為をするのは許せない」という思考が読み取れる。面倒くさがり因子が高い群は、他者の迷惑行為に対して「自分もやるから」などと、これを低く見積もる可能性も考えられたが、結果はこれを支持しなかった。

最後に、本研究で明らかにならなかったことをまとめておきたい。まず、本研究は、テーマパークにおける迷惑行為に絞った検討を行った。多くの目につき、みんなが楽しんでいる状況での迷惑行為は、強い非難に値するが、本研究で挙げた以外にも、迷惑な行為は多々存在すると考えられる。これらをさらに詳しく検討し、迷惑行為者の認知を探っていくことが必要であろう。

また、性格尺度として、Big Fiveを用いたが、こうした許容度を規定する性格特性というのは、他にも多々あると予測される。こうした特性を一つ一つ明らかにし、迷惑行為をする側と、不快になる側の心理的メカニズムを明らかにすることは、迷惑行為を抑止し、お互いを慮りながら強制していく社会を構築する上で、重要な手がかりとなろう。今後とも、尽きることのない課題である。

【引用文献】

- Cialdini, R. B. (1988). *Influence : Science and practice*. Scott, Foresman and Company. (社会行動研究会 (訳) (1991). 影響力の武器 - なぜ人は動かされるのか - 誠信書房)
- Cialdini, R. B., Kallgren, C. A., & Reno, R. R. (1991). A focus theory of normative conduct : A theoretical refinement and reevaluation of the role of norms in human behavior. In M. P. Zanna. (Ed.), *Advances in experimental social psychology*. Vol. 24, New York : Academic Press. Pp.201-234.
- Cialdini, R. B., & Trost, M. R. (1998). Social Influence : Social Norms , Conformity, And Compliance. In D. T. Gilbert, S. T. Fiske, & G. Lindzey (Eds.), *The Handbook of Social Psychology*. Vol. 2. (4th ed.) New York : McGraw-Hill. Pp. 151 ~ 192.
- Gough, H. G., & Heilbrun, A. B. (1983). *The adjective check list manual*. (1983). ed. Palo Alto, CA: Consulting Psychologist Press.
- 北折充隆 (2007). 社会規範からの逸脱行動に関する心理学的研究 風間書房
- 北折充隆 (2008). 電車内の迷惑行為評価に関する検討 -悪質行為はKYか? - 金城学院大学論集 (人文科学編) 5, 16-26.
- 北折充隆 (2013). 迷惑行為はなぜなくなるのか? - 「迷惑学から見た日本社会」 - 光文社新書
- 原田知佳・吉澤寛之・吉田俊和 (2009). 自己制御が社会的迷惑行為および逸脱行為に及ぼす影響— 気質レベルと能力レベルからの検討— 実験社会心理学研究, 48, 122-136.
- 小林久高 (1991). 社会規範の意味について 社会学評論 42, 32-46.
- 小関八重子 (1997). 集団の影響過程 堀洋道・山本真理子・吉田富二雄 (編) 新編社会心理学 福村出版 Pp. 190-204.
- Staub, E. (1972). Instigation to goodness : The role of social norms and interpersonal influence. *Journal of social issues*, 28, 131-150.
- Thibaut, J. W., & Kelley, H. H. (1959). *The social psychology of groups*. New York : Wiley.
- 和田さゆり (1996). 性格特性用語を用いたBig Five尺度の作成 心理学研究 67, 61-67.
- 吉田俊和・廣岡秀一・齋藤和志 (編) (2002). 教

室で学ぶ「社会の中の人間行動」—心理学を活用した新しい授業 明治図書
吉田俊和・廣岡秀一・齋藤和志（編）（2005）. 学校教育で育む「豊かな人間関係と社会性」—心理学を活用した新しい授業例（Part2）明治図書
吉田俊和・齋藤和志・北折充隆（編）（2009）. 社会的迷惑の心理学 ナカニシヤ出版

※本論文は、2013年度金城学院大学 人間科学部 心理学科 社会心理学専攻 卒業生の大平季己代の卒業論文データを、筆者が再分析・構成したものである。ここに記して感謝する。